

Literasi Siswa Melalui Perpustakaan Sekolah Sahabat Keluarga

Endang Fatmawati

Kontestasi politik pemilu bersama (pilpres dan pileg) yang dilangsungkan pada tanggal 17 April 2019 sungguh memunculkan beragam berita yang kategorinya hoaks. Hal ini wajar karena peristiwa maupun suhu politik yang timbul biasanya semakin memicu oknum untuk saling serang dan saling fitnah. Ada semacam kegalauan, kekecewaan, kemarahan, dan perasaan lainnya yang menyeruak di setiap para pendukung. Mereka akhirnya gagal bernegosiasi dengan dirinya sendiri dalam mengelola rasa benci dan bahkan memandang negatif pihak yang berbeda (*liyan*). Tak heran jika para pendukung calon dan politikus memanfaatkan media untuk menyerang lawan politik demi meraih dukungan konstituen.

Dalam tulisan ini saya tidak membahas berita hoaks maupun politik media, namun menekankan pada keprihatinan bahwa ternyata banyak pelaku penyebar hoaks yang berasal dari kalangan pendidik, misalnya guru. Fenomena ini semakin menegaskan bahwa munculnya masalah sebetulnya bukan pada aspek intelektual mereka, tetapi lebih pada aspek nilai. Diakui atau tidak, apalagi dunia pendidikan siswa saat ini masih mengedepankan aspek kognitif daripada pendidikan karakter. Anak dituntut berprestasi dengan nilai yang tinggi tetapi miskin karakter yang baik. Menurut saya, alangkah lebih bagus jika kurikulum sekolah saat ini bisa dimasukkan juga unsur pendidikan karakter dalam semua mata pelajaran.

Pendidikan Karakter

Pendidikan merupakan proses transfer nilai-nilai dari pendidik kepada siswa agar menjadi generasi yang berkarakter di masa depan. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan nasional memiliki tujuan ideal untuk membangun jiwa dan raga bangsa. Orientasinya tiada lain untuk mendudukkan manusia sebagai subjek dan objek pembelajaran agar menjadi makhluk yang beretika, bermoral, berbudaya, dan beradab. Tantangan yang dahsyat bagi para guru termasuk pustakawan sekolah dalam rangka untuk menumbuhkan karakter positif dalam diri siswa.

Harus disadari sepenuhnya bahwa peran pendidikan sekolah adalah sebagai peletak fondasi karakter setiap siswa. Upaya ini dilakukan dengan sengaja untuk mengembangkan karakter siswa yang baik agar dapat berkembang seutuhnya. Bagaimana guru dan pustakawan sekolah dituntut untuk saling bahu-membahu untuk mengajari siswanya agar mampu berpikir hal yang positif, kemudian memiliki keinginan sampai dengan tindakan untuk melakukan yang positif pula.

Kita semua tahu bahwa penguatan pendidikan karakter dapat membentengi siswa dari ancaman degradasi moral

yang kenyataannya sangat mudah menjalar melalui kecanggihan teknologi internet. Oleh karena itu, literasi siswa perlu dilakukan dengan terprogram dan berkelanjutan. Dalam hal ini, Kepala Sekolah menjadi orang utama untuk menggerakkan realisasi pendidikan karakter di sekolah. Sementara itu, keterlibatan pustakawan sekolah, guru, serta orang tua siswa juga merupakan pihak yang menopang dan memiliki tanggung jawab moral terkait hal ini.

Memang sudah sewajarnya tugas guru adalah mampu mengantarkan siswa didiknya menjadi pribadi yang cerdas, mandiri, tangguh, dan berkarakter baik. Jadi sebelum meningkatkan kompetensi siswa maka yang perlu diperbaiki adalah kompetensi gurunya terlebih dahulu. Visi misi yang dibuat oleh pihak manajemen sekolah lambat laun akan menjadi budaya sekolah. Mengapa demikian ?. Hal ini karena dapat menumbuhkan karakter yang baik bagi warga sekolah. Jadi suatu proses pendidikan karakter di suatu sekolah tercermin dari visi dan misinya.

Peran guru saat ini juga perlu ditambah dengan mengarahkan pemanfaatan TIK di lingkungan siswanya. Hal ini mengingat teknologi internet dan gawai (*gadget*) yang sudah merambah di kalangan siswa. Semakin lekat dengan gawai, maka bisa jadi siswa semakin turun nilainya dalam pendidikan karakter. Mereka terbiasa sesuatu yang instan dan cenderung mengesampingkan aspek nilai. Tidak mengherankan jika anak-anak sekarang sangat kurang memiliki empati terhadap orang lain, bahkan perilaku sopan santun kepada yang lebih tua juga nyaris tidak punya.

Literasi Siswa

Saya miris jika mengetahui ada siswa yang kecanduan game. Salah siapa jika sudah demikian. Orang tua harusnya sadar bahwa memberi gawai ke anak ibarat memberi kokain. Betapa virus cuekisme telah memasuki otak anak yang selalu bergumul dengan gawai. Daya kreatif dan inovatif nyaris tidak tumbuh karena otak anak ketika nge-game tidak terlatih berpikir di luar kotak. Bahkan jika kelamaan, paparan sinar dari gawai bisa menyebabkan mata sakit. Belum lagi energi terserap ke permainan game, sehingga menyebabkan kepala pusing, uring-uringan, dan konsentrasi belajar menjadi menurun.

Pendidikan yang baik tidak hanya menekankan pengelolaan pikiransaja, namun jugakomprehensifdanholistik yang melibatkan nilai kehidupan sosial. Hadirnya teknologi yang semakin pesat berdampak pada merenggangnya relasi dengan orang-orang terdekat, termasuk orang tua sekalipun. Selain itu, juga mengurangi makna kebersamaan bermain semasa anak-anak, menghilangkan tingkat kepekaan sosial, menghapuskan pertemuan fisik, mereduksi makna berinteraksi sosial, mengaburkan batasan komunikasi, dan lain sebagainya.

Era teknologi yang serba digital saat ini, *smartphone* bukan menjadi sesuatu yang langka bagi mereka. Belum lagi didukung dengan fasilitas publik yang menyediakan akses *wifi* gratis sehingga semakin membuka peluang bagi siswa yang berniat untuk coba-coba mengakses informasi secara bebas. Oleh karena itu, di sinilah akar permasalahannya sehingga membutuhkan literasi digital khususnya bagi siswa. Literasi siswa melalui perpustakaan sekolah sahabat keluarga bisa

dioptimalkan dengan mengadakan berbagai pelatihan dan pendidikan pemakai perpustakaan.

Smartphone membuat yang semula dekat jadi jauh, dan sebaliknya yang jauh jadi dekat. Siswa sedang berada duduk berdekatan tetapi karena sama-sama sibuk dengan gawainya maka secara fisik dekat tetapi jiwanya ternyata jauh. Selanjutnya ekspresi keberpihakan siswa kepada kekuatan simbol daripada teks naratif telah menggejala dan menjadi kebiasaan. Penyederhanaan interaksi dalam seni komunikasi siswa generasi milenial yang mengedepankan emoji (*emoticon*) menjadi hiasan sehari-hari. Kondisi seperti ini terkadang tidak *empan papan*, karena dilakukan kepada orang yang lebih tua bahkan kepada gurunya.

Padahal belum tentu ekspresi emoji yang dikirim siswa membuat guru yang menerima berkenan, bahkan terkadang justru membuatnya tersinggung. Bisa saja simbol yang dikirim ternyata menjadi salah tafsir dan beda persepsi. Ungkapan simbolik paling sederhana, seperti: senang, sedih, bangga, menangis, malu, marah, kaget, dan lain sebagainya dirasa mewakili perasaannya. Padahal mungkin saja emoji dengan mimik atau gestur yang mewakili tersebut ternyata lebih dahsyat daripada rangkaian pesan yang ditulis.

Belum lagi budaya cuekisme, anti sosial, tindakan acuh tak acuh, tidak hirau, emang gue pikirin, tidak peduli, apatis, dan istilah lainnya, yang menggambarkan siswa tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Siswa yang keranjingan terhadap gawai saya yakin pasti akan mengalami perilaku yang seperti itu. Fenomena *phone snubbing* (*phubbing*) menjadi potret siswa yang lekat dengan gawai.

Sangat prihatin jika orang tua memberikan gawai ke anak dengan dalih agar anak diam dan tidak rewel. Mereka tidak memikirkan dampak ke depannya seperti kesehatan mata dan jika kecanduan bermain game maupun bermedia sosial. Jika didampingi dan dibimbing berinternet sehat tidak apa-apa, namun yang terjadi terkadang orang tua juga sibuk sendiri. *Phubbing* membuat yang maya jadi seolah-olah nyata, dan sebaliknya yang nyata justru menjadi maya. Tak heran jika antar siswa saling duduk berdekatan tetapi tidak bertegur sapa, karena masing-masing asyik pegang gawai. Siswa asyik sendiri, tersenyum sendiri, tertawa sendiri, seolah tidak peduli dengan keadaan sekitarnya, karena sedang bergawai ria di dunia maya.

Guru Sekolah

Guru harus membekali diri dan terus mengasah dengan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam mendidik dan mengajar. Begitu pula para guru hendaknya juga memberikan latihan soal-soal yang modelnya variasi, ada pilihan ganda, kemudian essai sederhana sampai dengan essai kompleks ketika ulangan di kelas, ujian semesteran, maupun saat ujian sekolah. Hal ini sangat penting agar siswa tidak hanya terbelenggu menjawab dengan satu jawaban yang benar saja, namun bisa berlatih berpendapat sesuai pemahaman siswa.

Selain pengetahuan cerdas menggunakan internet dan penguasaan keterampilan dalam penggunaan gawai, keterlibatan imajinasi siswa sangat penting dalam proses pembelajaran. Keadaan yang demikian akan menciptakan suatu visualisasi persepsi yang menghadirkan kemungkinan

munculnya tindakan dan kesiapan siswa untuk melakukan tindakan selanjutnya sebagai hasil dari imajinasi tersebut. Jika direnungkan mentalitas siswa kini dininabobokan dengan fantasi dan halusinasi teknologi yang menjadi segalanya. Dengan demikian lahir generasi siswa yang tidak peduli dengan teman-temannya, acuh tak acuh dengan lingkungan, sikap egoisme, maupun sikap ingin selalu menang sendiri.

Secara konsep, mendidik siswa berbeda dengan mengajar siswa. Mengajar artinya mentransfer pengetahuan kepada siswa yang biasaya dilakukan saat di kelas, sedangkan mendidik berarti ada usaha untuk mengantarkan anak pada perubahan tingkah laku yang lebih baik sehingga tidak harus selalu dilakukan di dalam kelas. Jadi kegiatan mendidik tidak sesederhana dengan kegiatan mengajar, karena membutuhkan waktu yang lebih lama dan lebih kompleks.

Jadi bukan langkah yang bijak jika ada keluarga yang menyerahkan sepenuhnya tanggung jawab anak kepada sekolah. Bagaimanapun orang tua lebih memiliki peran besar dibandingkan dengan gurunya. Apalagi karakter seorang anak merupakan turunan dari karakter kedua orang tuanya. Jadi yang namanya orang tua pasti akan jauh lebih memahami kepribadian anaknya dibanding gurunya. Selain itu dari sisi waktu, maka frekuensi orang tua bertemu anak tentu lebih banyak waktunya dibanding dengan gurunya.

Pemerintah juga sudah menggalakkan literasi informasi di sekolah melalui Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Selanjutnya program pemerintah yang disebut dengan Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI) juga sangat bagus untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi bagi siswa (*High Order Thinking Skill / HOTS*). Lebih tepatnya untuk

siswa umur 15 tahun atau yang berada di kelas IX sangat cocok untuk latihan berpikir kritis dan memberi argumen atau alasan yang logis.

Reasoning yang bisa dipertanggungjawabkan membutuhkan pemikiran dan pemahaman yang komprehensif dari siswa. Jadi siswa tidak hanya banyak bicara saja namun yang terpenting adalah substansinya. Program AKSI menjadi salinan dari *Programme for International Student Assessment (PISA)* sehingga diharapkan siswa terbiasa dengan soal-soal dengan level seperti halnya HOTS tersebut. Selain itu, melalui AKSI dimungkinkan dapat mendeteksi kompetensi siswa secara lebih dalam dibandingkan dengan Ujian Nasional (UN).

Faktor yang mendukung keberhasilan siswa dalam belajar sangat banyak. Disamping berasal dari dalam diri siswa, juga faktor lainnya, seperti: iklim sekolah yang kondusif, persepsi anak terhadap belajar, persepsi orang tua terhadap sekolah, frekuensi kehadiran anak di sekolah yang maksimal, serta ketersediaan fasilitas belajar mengajar yang akomodatif. Lalu bagaimana keterlibatan sisi orang tuanya ?.

Keterlibatan orang tua dapat dilakukan dengan cara bergabung dengan paguyuban orang tua siswa / wali murid, pelibatan orang tua sebagai motivator dan inspirasi, pertemuan orang tua dan wali kelas, maupun kegiatan lain yang mengharuskan orang tua mendampingi ketika anak membutuhkan. Keterlibatan orang tua di sekolah akan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan prestasi akademik siswa. Hal ini misalnya: menumbuhkan sikap dan perilaku positif anak, kesiapan anak dalam mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR), kelengkapan dalam membawa

atribut sekolah, kesiapan menerima pelajaran, kesiapan menghadapi ulangan, serta peningkatan waktu yang dihabiskan anak bersama orang tua.

Penyamaan Persepsi

Beberapa program dalam upaya menyelaraskan pola pikir guru, orang tua siswa, maupun pustakawan sekolah terkait program literasi informasi siswa, antara lain:

1. Program Perpustakaan Sekolah.

Literasi sekolah melalui sekolah sahabat keluarga perlu digaungkan dalam praktiknya. Menjadikan generasi muda yang tangguh dan melek literasi digital membutuhkan usaha yang ekstra keras baik dari orang tua maupun guru. Apalagi bukan sesuatu yang mudah untuk bisa menghasilkan siswa yang cerdas akademik dan berakhlak mulia. Langkahnya perlu kolaborasi efektif antara sekolah dan orang tua murid. Tujuannya agar siswa mampu mengembangkan kreativitas diri, pengembangan kepribadian siswa, dan terus termotivasi untuk menjadi pribadi yang unggul.

2. Kemitraan Orang Tua.

Kemitraan dengan keluarga sangat dibutuhkan untuk menselaraskan program literasi digital bagi siswa. Pendidikan karakter, budi pekerti, sopan santun, dan tata krama harus terus ditumbuhkembangkan kepada anak sejak dini untuk membendung pengaruh negatif dari beredarnya informasi di media sosial. Keluarga menjadi pendidik awal dan utama. Hal ini karena tidak semua kebutuhan pendidikan anak dapat dipenuhi oleh satuan pendidikan di sekolah.

3. Edukasi Pemakaian Gawai.

Anak-anak wajib diedukasi tentang pemakaian gawai dan aturan mainnya. Kesenjangan penggunaan teknologi antara orang tua dan anak sudah biasa terjadi. Ada kasus bagi orang tua yang gagap teknologi tetapi sikapnya acuh saja terhadap anak-anak yang mengakses informasi melalui gawai. Padahal kondisi seperti ini sangat berbahaya terlebih jika akses ke gawai tidak ada *filtering*.

4. Melestarikan Dolanan Anak.

"Ayo tinggalkan gawai, ayo dolanan..." menjadi sarana yang bersifat konstruktif dengan fenomena serba digital yang telah menjangkiti siswa. Dolanan perlu dilestarikan sebagai wadah interaksi sosial anak-anak. Permainan tradisional yang merupakan peninggalan nenek moyang terasa hilang ketika anak-anak mengenal gawai. Bisa dibayangkan anak-anak yang lekat dengan gawai, asyik dengan dunianya sendiri, dan terkesan tidak mau diganggu ketika bermain gawai. Melarang anak-anak menggunakan gawai jelas tidak mungkin sehingga membutuhkan literasi. Orang tua tidak mungkin bisa melarang karena di sekeliling mereka banyak berseliweran teman-temannya yang memiliki gawai.

5. Kurikulum Kesenian Tradisional.

Untuk menyeimbangkan gempuran teknologi digital, maka perlu menghidupkan pembelajaran kesenian tradisional dalam muatan kurikulum di sekolah. Kesenian tradisional yang dimaksud, seperti: seni musik, seni tari, seni rupa, dan seni sastra. Cara ini akan menumbuhkan kecintaan siswa terhadap kearifan lokal. Upaya yang

bisa ditempuh bisa bekerja sama dengan sanggar seni maupun menghidupkan materi pelajaran kurikulum yang berbasis lokal. Alasan mendasar karena kesenian tradisional biasanya sarat nilai etika dan estetika untuk menguatkan pendidikan karakter siswa.

6. Memanfaatkan Sumber Daya.

Untuk mewujudkan berbagai macam potensi sumber belajar siswa, maka bisa mengoptimalkan keberadaan perpustakaan sekolah dengan kegiatan variatif dan persuasif, memanfaatkan Taman Bacaan Masyarakat (TBM), museum, maupun cagar budaya untuk membangun pendidikan karakter siswa. Penokohan melalui buku cerita dan dongeng juga bisa menumbuhkan budi pekerti anak.

7. Mendukung Kebijakan Zonasi.

Penataan pendidikan melalui zonasi tujuannya selain untuk pendaftaran siswa baru, juga untuk pemerataan guru, sarana prasarana sekolah, maupun pemenuhan standar nasional pendidikan. Program zonasi mempercepat pemerataan akses layanan dan mutu pendidikan nasional serta memudahkan untuk melakukan gotong royong berbagi sumber daya antar satuan pendidikan.

8. Pendayagunaan Data Pendidikan.

Untuk mewujudkan tata kelola pendidikan yang berkualitas dan sistem pengambilan keputusan yang tepat maka membutuhkan pendayagunaan data akademik siswa yang terintegrasi. Selain menciptakan data yang akurat dan perancangan strategis dalam memajukan pendidikan, manfaat lainnya adalah untuk

menguatkan ekosistem pendidikan sehingga mutu pendidikan sekolah semakin baik.

Siswa yang terampil dan terus berkarya diharapkan akan memiliki karakter budi pekerti dan komitmen yang tinggi untuk selalu berkreativitas maupun berinovasi. Anak merupakan miniatur orang tua, sehingga orang tua hendaknya mewariskan karakter yang baik kepada anak. Dengan kemampuan dan keterampilan literasi digital siswa yang meningkat, maka akan semakin memantapkan siswa meraih prestasi gemilang.

Kedudukan perpustakaan sekolah sangat penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Perpustakaan sekolah harus bisa menjadi sahabat keluarga bagi siswa. Disamping juga aspek penumbuhan karakter yang baik wajib diajarkan sejak dini kepada siswa melalui pendidikan karakter. Saya yakin apabila guru dan pustakawan sekolah memiliki semangat, kerja keras, dan daya integritas dalam menjalankan tugas maka akan memberikan kontribusi yang nyata bagi siswa. Untuk mewujudkan layanan perpustakaan sekolah yang berkualitas prima membutuhkan pustakawan yang memiliki idealisme dan dedikasi atau semangat pengabdian yang tinggi. Melalui perpustakaan sekolah sebagai sahabat keluarga diharapkan dapat tercapai sasaran yang menjadi prioritas dilakukannya literasi digital bagi siswa. Semoga.